LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

N° 26 - FEBBRAIO 2008 - MENSILE - INDIPENDENTE

COPIA GRATUITA

Computer, Console, DVD, Musica
Tecnologia, Mobile, Animazione
Internet, Digital Art, Entertainment

DISPONIBILE SU OLTRE 360 SITI WEB!

WWW.GAMEPLAYER.IT

LEFT 4 DEAD
VALVE PORTA SU PC LA PAURA

GDC 2008
L'APPUNTAMENTO ANNUALE DEI DEVELOPER

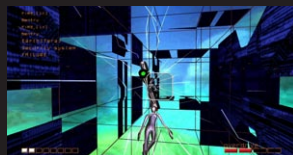
Gioco omaggio
Clicca Qui

I SIMPSON
IN DVD DOPO IL SUCCESSO NEI CINEMA

CLICCA QUI

DEVIL MAY CRY 4
IL DIAVOLO PIANGE SU PS3!

SOMMARIO

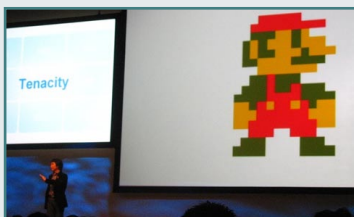
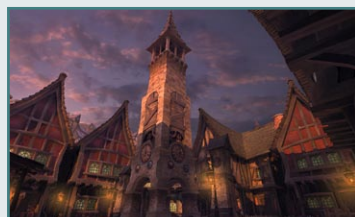
LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 26 - FEBBRAIO 2008

COLLATERAL DAMAGES - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

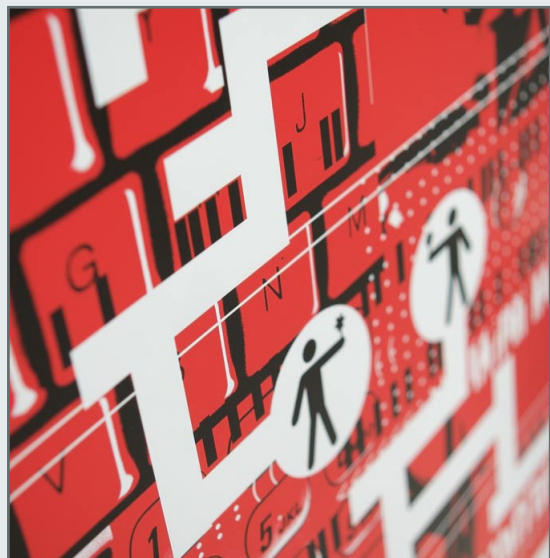
EDITORIALE

Questo febbraio inizia sotto il segno della novità. Mentre a San Francisco fervono i lavori per l'inaugurazione del **Game Developers Conference**, a cui parteciperanno ospiti d'eccezione com **Allan Alcorn** e **Peter Molyneux**, le maggiori software house iniziano a svelare dettagli importanti sulle produzioni più attese degli ultimi anni: da **Too Human** a **Metal Gear Solid 4**, passando per **Haze** e **Final Fantasy XIII**. Questo 2008, insomma, sarà l'anno delle rivelazioni: noi, come sempre, siamo in attesa!

CESARE ARIETTI

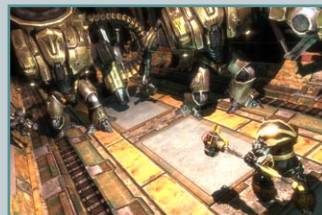
News	03	GT 5: Prologue	11	Gladiatores	17	Cinema in DVD	23
Anteprime	05	No More Heroes	12	Electronic Sports	18	Music Time	24
Hardware	07	Flash Review	13	Retrogaming	20	CHAT!	25
Hi-Tech	08	Console Portatili	14	Bookmarks	21	Siti Partner	26
Devil May Cry 4	09	Your Mobile	15	Anime	22	GAME sul tuo sito	32
Rez HD	10	Mobile Games	16				

SELEZIONA LA PAGINA DA VISITARE!

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2008

Da **Allan Alcorn** a **Peter Molyneux**, il divertimento diventa ricerca

Puntuale come ogni anno, arriva il Game Developers Conference, l'occasione migliore per scoprire l'evoluzione del mondo dei videogiochi attraverso la parola degli esperti. L'edizione 2008, che si svolgerà al **Moscone Center** di San Francisco dal 18 al 22 febbraio, promette un interessante mix di anticipazioni sui titoli in arrivo e interventi da parte di autori storici, come **Peter Molyneux**, che introdurrà il lavoro svolto su **Fable 2**, e il 'guru' dell'Entertainment digitale **Allan Alcorn**, il cui nome farà avere i brividi a più di un fan: parliamo del fondatore di **Atari** e inventore di **Pong**. **Alcorn** dedicherà una conferenza sul tema **How to Create an Industry**, ripercorrendo la propria esperienza personale. Non mancheranno comunque focus sui titoli più apprezzati della stagione, in particolare **Halo 3**, **Bioshock** e **Crysis**, per studiarne la complessità e la rivoluzione tecnica che si nasconde 'dietro le quinte' di questi colossi. Insomma, tanto divertimento ma anche ricerca, cultura e formazione tecnica.

ANCHE TOO HUMAN AL GDC 2008

TREDICI ANNI DI ATTESA PER IL TITOLO SILICON KNIGHTS

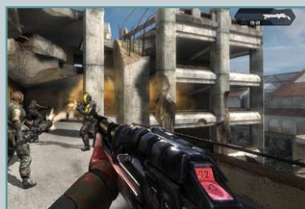
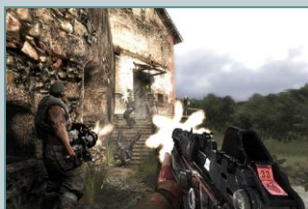
Al Game Developers Conference 2008 si aspetta una presentazione importante: quella di **Too Human**, titolo atteso da critica e fan da oltre tredici anni. Il gioco dovrebbe rivelarsi un **action RPG** ambientato in un lontano futuro, dove le macchine hanno preso il potere e instaurato un dominio di terrore. In sviluppo dai **Silicon Knights** e previsto in passato per **PlayStation 2** e **GameCube**, il gioco è tornato a far parlare di sé dopo il rilascio della ghiotta demo per **Xbox 360**, mostrata nella sorpresa generale allo scorso **E3**. Probabilmente il gioco sarà una delle rivelazioni di questo 2008 e potrebbe addirittura superare l'apprezzato **Mass Effect**. Non resta che attendere ancora...

UN RICERCATO A BROOKLYN PER GRAN THEFT AUTO

ROCK STAR NON PERDE TEMPO E FA SCANDALO NEGLI STATES...

Una campagna pubblicitaria pericolosa: il nuovo Gran Theft Auto 4 non è ancora arrivato che già suscita scalpore. A Brooklyn, infatti, è possibile trovare minacciosi manifesti "Wanted", che riportano dettagli su pericolosi ricercati. Niente paura: nessun criminale è a piede libero! Si tratta della particolare pubblicità sviluppata da **Rock Star**: sul foglio è presente un indirizzo e-mail a cui inviare informazioni in caso di avvistamenti... per ricevere in omaggio alcune immagini esclusive! **GTA** non è ancora arrivato che gà crea scompiglio...

DARWIN: IL WIIMOTE DEL PERSONAL COMPUTER?

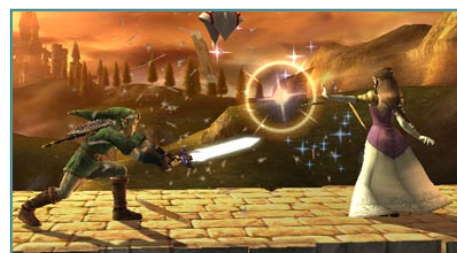
MOTUS CORPORATION PORTA IL MOVIMENTO NEI NOSTRI PC!

Dovevamo immaginare che il successo scatenato da Nintendo con l'introduzione del **Wiimote** non si sarebbe limitato alle console. E mentre la casa di Kyoto può festeggiare piazzamenti eccezionali sul mercato, da adesso anche gli utenti **PC** possono iniziare a gioire: **Motus Corporation** ha deciso di emulare la periferica sviluppando un particolare **Wii Remote** chiamato **Darwin**. Secondo l'azienda il controller sarebbe anche più preciso dell'orginale, senza contare che potrà essere facilmente applicato ad ogni personal. Trovata pubblicitaria o un progetto destinato a rivoluzionare i computer?

HAZE: CONFERMATA LA MODALITA' COOPERATIVA!

IL POSTICIPO DEL GIOCO NON FRENA L'HYPE DELL'ATTESO FPS...

Se state aspettando Haze da tempo immemore e vi siete disperati per il posticipo (che colloca l'uscita del gioco nel nuovo anno fiscale, fissato tra l'aprile del 2008 e il marzo 2009...), da ora avete un motivo in più per soffrire: l'**FPS** di **Ubisoft** supporterà infatti la modalità coperativa per quattro giocatori. Una scelta pensata per coinvolgere maggiormente l'utenza: in questo modo affrontare lo story mode risulterà molto più semplice e divertente. Se avete tre amici con cui giocare... approfittatente per lamentarvi del ritardo!

UN ASSASSINO SU PC!

Ubisoft ha dichiarato che la versione PC del famoso **Assassin's Creed** arriverà per la fine di marzo, con quattro nuove missioni esclusive!

UN MILIONE DI SMASH!

Secondo la rivista Famitsu, Super Smash Bros: Brawl avrebbe venduto più di un milione di copie nei primi quindici giorni di lancio!

IL RE DEL 2007? COD 4!

Secondo l'Academy of Interactive Achievement Awards, la Medaglia D'oro per il miglior gioco dell'anno spetta a **Call of Duty 4**!

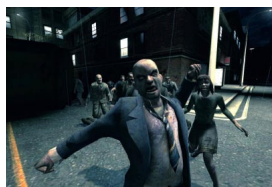
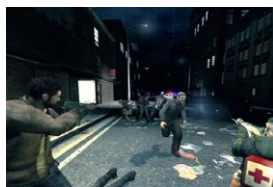
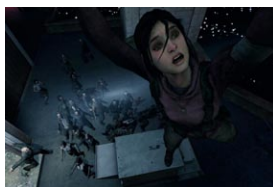
YAHOO! SENZA GATES...

Yahoo! rifiuta Microsoft: 44 miliardi di dollari per l'acquisizione del motore di ricerca sono risultati troppo pochi. Ora entra in gioco AOL!

WARHAMMER: BATTLE MARCH

Publisher: Namco Bandai / **Genere:** Strategia / **Uscita:** 04 - 2008

PC CD ROM

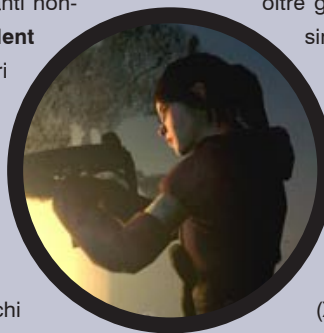
Ebbene si! E' ormai imminente il rilascio di qualcosa di nuovo legato al nome di **Warhammer**... Sta per uscire nei negozi un'espansione dedicata a questo gioco che, per l'occasione, sarà rilasciata anche per **Xbox 360**. saranno introdotti due nuovi eserciti: si tratta dei malefici elfi oscuri e degli altrettanto malefici orchi e goblin. In questo modo saranno ben 6 gli eserciti controllabili. Non ci sono vere e proprie novità a livello di gameplay, a parte una maggiore concentrazione sugli scontri, diventati il focus predominante rispetto alla componente economica; inoltre saranno maggiormente premiati i saccheggi rispetto a quanto accadeva nel gioco base. Le battaglie saranno estremamente cruente e i campi di battaglia si riempiranno di cadaveri: **Battle March** avrà una forte tinta dark. Infine ci sarà una modalità due contro due come nel predecessore. Previsto per il prossimo aprile!

LEFT 4 DEAD

Publisher: Valve / **Genere:** FPS - Azione / **Uscita:** 06 - 2008

MULTI

Gli zombie sono tornati e non saranno più come prima: dimenticate i lenti e agonizzanti non-morti tipici della serie **Resident Evil**: in **Left 4 Dead** i nostri nemici sono dei veri e propri carnefici che faranno di tutto per poter mettere i denti sul vostro collo... Una misteriosa epidemia dilaga nel mondo, trasformando gli esseri umani in grotteschi zombie affamati di carne fresca; si muovono in branchi come animali e possiedono una straordinaria agilità con la quale scavalcano recinzioni, corrono e saltano oltre gli ostacoli. Sarè presente sia il single player che il multiplayer online, con la costituzione di due squadre. Il videogame è stato sviluppato da **Turtle Rock Studios**, famosa per **Counter-Strike: Condition Zero**, ed è atteso per l'estate 2008 su duplice piattaforma (**Xbox 360** e **PC**). Per ora appare un progetto molto promettente: staremo a vedere la versione definitiva!

ANTEPRIME

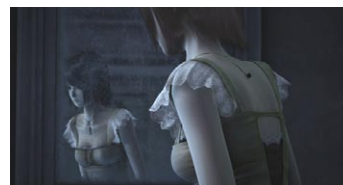
I MIGLIORI GIOCHI IN ARRIVO PER COMPUTER E CONSOLE

BAROQUE

Publisher: Atlus / **Uscita:** 03 / 2008
Genere: RPG

Sembra che non sia destinata a finire l'ondata di **JRPG** che ha investito l'ultimo periodo di vita della **PS2**. Questa volta è **Atlus** la firma dietro **Baroque**, in uscita il prossimo marzo negli States. La storia ruota attorno ad un mondo sconvolto da cataclismi e abitato da gruppi di sopravvissuti. Le due popolazioni principali sono quelle dei **Baroques**, gli esseri umani, e i **Meta-Beings**, mostruose crature che tenteranno di distruggere definitivamente il mondo....

TEENAGE ZOMBIES

Publisher: Ignition / **Genere:** Platform / **Uscita:** TBA 2008

Direttamente dai vecchi horror anni '50 arriva un nuovo titolo per Nintendo DS, in sviluppo da Ignition. Si intitolerà brevemente **Teenage Zombies: Invasion of the Alien Brain Thingys!** e ci metterà nei panni di alcuni zombie pronti a tutto pur di salvare la Terra dall'invasione di giganteschi cervelli spaziali. Lo stile grafico riprende comic e fumetti, con tanto di vignette e balloon. Il concept di gioco dovrebbe unire elementi di avventura e action e potrebbe davvero rivelarsi azzeccato. Per mettere le mani sul titolo, però, dovremo ancora attendere: la data ufficiale non è stata annunciata...

FATAL FRAME 4

Publisher: Tecmo / **Genere:** Survival Horror / **Uscita:** TBA 2008

Storie oscure dal profondo e spaventoso Oriente, fantasmi, case spettrali e una macchina fotografica... Cosa vi ricordano questi elementi? La risposta non può che essere **Fatal Frame**, meglio conosciuto in Europa con il nome di **Project Zero**. La fortunata serie arriva in esclusiva per **Nintendo Wii**, con il quarto capitolo denominato **The Mask of The Lunar Eclipse**. L'unica possibilità di difesa è costituita dalla preziosa macchina fotografica, in grado di racchiudere sulla pellicola le anime erranti che s'incontreranno durante l'avventura. L'azione del titolo ci porterà probabilmente ad usare la nostra fidata cattura immagini, sfruttando l'azione del **Wii-Remote**. Ma ne riparleremo dopo l'estate!

A cura di
www.pctuner.net

Notebook ASUS C90: elegante e potente!

Una configurazione da Desktop Replacement pensata per ogni tipo di utilizzo...

ASUS è presente da molti anni nel mercato dei computer portatili e si è guadagnata una fama oramai consolidata grazie alla qualità costruttiva, all'affidabilità e alle prestazioni dei suoi prodotti. Numerose sono le serie e le fasce di prodotto che **ASUS** copre con i suoi **Laptop** e noi oggi analizzeremo il **C90**, un computer portatile con schermo da 15,4" ma dotato di una configurazione che potremmo definire da **Desktop Replacement** e non per nulla infatti appartiene alla serie che **ASUS** stessa definisce All-Round, a tutto tondo. Equipaggiato nella versione in prova con **Intel Core 2 Duo E6600**, **nVidia 8600M GT**, **2 GB** di **RAM** e Hard Disk da **160GB**, il **C90** si è rivelato un laptop potente per ogni tipo di utilizzo. Un prodotto che si rivolge anche ai gamer, offrendo un mouse **MX518** in bundle e un'utility per l'overclock, sfruttando al limite la **8600M**. Un laptop molto interessante e sicuramente valido.

■ **Andrea Naim**

AMD-Ati Radeon HD 3870 X2

Due GPU per una scheda dalle elevate prestazioni!

AMD-Ati presenta la nuova 3870 X2, scheda grafica con ben due GPU integrate su un unico **PCB**. Si tratta della nuova versione della scheda **HD 3870**, presentata con successo da alcuni mesi. La **X2** utilizza una soluzione nota come **R680**, che non è altro che il già noto processore **RV670** che così bene ha saputo rilanciare immagine e prestazioni in casa **Ati**, grazie al contenimento di consumi e alla dissipazione di calore. Basata sull'ottima **GPU** a **55 nm** e **320 stream processors**, la **X2** conferma la buona impressione ricevuta a fine 2007 dalle schede **3850** e **3870**. **AMD-Ati**, dopo essere riuscita a rilanciare le prestazioni delle suoi prodotti, non solo riconferma ora il momento di ritrovata competitività, ma mostra anche i muscoli, mettendo di fatto sul mercato la scheda al momento più potente nella fascia dei 400 Euro.

■ **Andrea Naim**

Pimp my G92...

Una 8800GT... unica!

MSI arricchisce la propria linea con il modello **NX8800GT T2D256E-OC**. Si tratta di una scheda basata sul potente **nVidia G92** affiancato da **256MB** di memoria **DDR3**, a cui si aggiunge il dissipatore dotato di **heatpipes**, silenzioso e performante. Le frequenze di **660/1900** per **GPU** e **RAM** rendono unica questa **8800GT**.

■ **Francesco Fortino**

CHI SI FIDA DI REALPLAYER? IL LETTORE BOLLATO COME 'BADWARE'

Poca trasparenza nell'installazione e sofwtare nascosti: l'opinione polemica del sito Stopbadware.org

Secondo Stopbadware.org, popolare sito nato per contrastare i software poco affidabili, **RealPlayer** sarebbe un *badware*. Dopo un'attenta analisi del programma (versione 10.5), infatti, i responsabili di **Stopbadware** avrebbero concluso che, durante l'installazione di **RealPlayer**, vengono installati anche software non richiesti dagli utenti. Il lettore è dunque stato bollato come poco affidabile e trasparente. **RP** è uno dei player più diffusi per la riproduzione di contenuti multimediali e la notizia che persone competenti lo ritengano poco affidabile potrebbe mettere in allarme gli utenti che ne fanno uso. Dal canto suo, però, la società che produce **RealPlayer** ha diffuso un comunicato nel quale riconosce che ci sono dei bug nella procedura di installazione della versione 10.5 che verranno presto risolti con il rilascio di una patch. Restiamo in attesa di novità a riguardo...

NON SOLO BENEFICI PER CHI USA IL CELLULARE

Allergie da nichel accertate negli USA. E torna la preoccupazione tra l'utenza

Dopo tanti dubbi e perplessità c'è la prova che i telefoni cellulare facciano male sul serio. Non è ancora chiaro se siano o meno causa di tumori ma sicuramente causano altri problemi: il **Canadian Medical Association Journal** ha infatti pubblicato un articolo nel quale presenta il caso di un ragazzo di 18 anni vittima di dermatite allergica. La causa è stata accertata quando il ragazzo ha smesso di utilizzare un cellulare realizzato con alcune parti in nichel. La maggior parte dei cellulari in commercio è infatti composta di componenti formati da nichel, sostanza che può causare problemi legati ad intolleranze ed allergie. Non c'è da allarmarsi ma siate pronti a cambiare il vostro cellulare in caso di irritazioni della pelle.

Recensioni | Publisher: Capcom | Developer: Capcom | Genere: Azione | Giocatori: 1

DEVIL MAY CRY 4

Dante affronta la PlayStation 3, ma stavolta... è proprio Nero!

A cura di: Andrea "Xravy" Garroni

Devil May Cry 4 è arrivato ma lo sconcerto iniziale sarà inevitabile: se nei precedenti capitoli ci eravamo abituati al mitico **Dante**, indiscusso (fino ad oggi) "anchor man" della serie, questa volta l'eroe delle vicende sarà il giovane **Nero**. Ma se proprio non potete fare a meno di **Dante** non dovete disperare, perché attorno alla metà del gioco potrete farlo nuovamente tornare in azione! Il lavoro svolto da **Capcom** è notevolissimo, con una miriade di dettagli su schermo ed effetti ben riusciti. Le texture sono di ottimo livello, così come lo è lo sfruttamento dell'**HDR** che ci restituisce delle illuminazioni convincenti; tante belle cose, arricchite da cut scenes veramente suggestive e caratterizzate da una regia in grado di mettere in risalto le varie vicissitudini che saranno affrontate nel corso del gioco. E il sonoro? Una osmosi tra musica lirica e duro e puro Heavy Metal, sapientemente mixate e che riescono a trascinare il giocatore nelle fase più frenetiche di gioco. Purtroppo gli ambienti che saremo chiamati ad affrontare sono ben pochi: location limitate, che attraverseremo dapprima con **Nero** e che ripercorreremo a ritroso con **Dante**. Ma abbiamo comunque di fronte un grandissimo gioco, che appagherà senz'altro i fan della saga.

DISPONIBILE ANCHE PER:
Xbox 360

SITO UFFICIALE

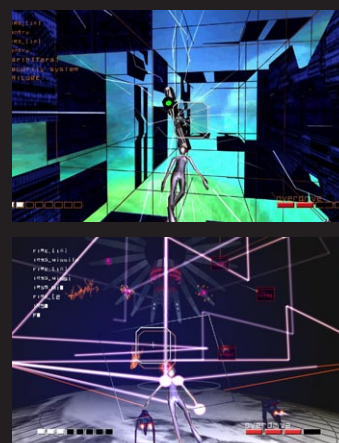
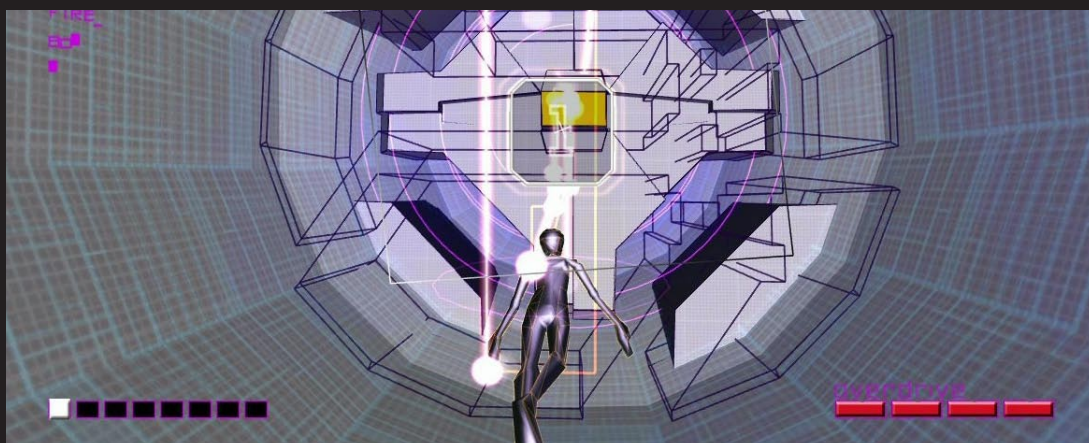
Grafica 91
+ Ambientazioni spettacolari!
+ Cut Scenes molto evocative!

Giocabilità 87
+ Gameplay collaudato da tempo!
+ Immediato, frenetico, coinvolgente!

Sonoro 80
+ Musica lirica e Heavy Metal...
- ... Ma il doppiaggio non convince!

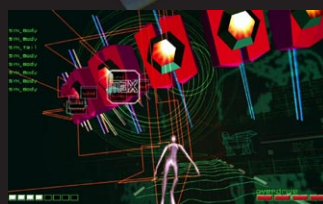
Longevità 82
+ Tanti livelli di difficoltà...
- ... Ma pochi livelli di gioco...

GLOBALE 87

Publisher: SEGA | Developer: SEGA | Genere: Sparatutto | Giocatori: 1

REZ HD

Da un'idea di Tetsuya Mizuguchi, viaggio virtuale in alta definizione nel mondo della musica

A cura di: Simone "Cloud" Giorgi

Dalla sorprendente prima apparizione di REZ, avvenuta su **Dreamcast** e **PlayStation 2**, sono passati diversi anni. In questi giorni tuttavia il titolo creato dal geniale **Tetsuya Mizuguchi** (ideatore di giochi come **Lumines**, **Meteos** e **Space Channel 5**), ha il piacere di risplendere sotto una forma più evoluta, grazie alle possibilità infinite offerte da **Xbox Live**. Per chi non avesse avuto modo di provare il titolo in questione, ricordiamo che stiamo parlando di uno shooter con percorsi prestabiliti, condito da musica ed effetti di luce futuristici che andranno di pari passo alle evoluzioni scaturite dal nostro protagonista. Il gameplay del titolo è rimasto invariato: sarà necessario distruggere, tramite il mirino mobile posto su schermo, i nemici che si pareranno davanti ai nostri occhi. La semplicità di tale meccanica potrebbe far storcere il naso a qualche giocatore appassionato di strategie più articolare. Nel mondo creato da **Mizuguchi**, infatti, bisognerà lasciarsi ammaliare da colori e forme creati appositamente per avvolgere il giocatore desideroso di spingersi attraverso orizzonti di pura follia sonora e visiva. In quanto a longevità REZ HD propone ahimé, soltanto cinque aree di gioco, terminabili con poco nel caso voleste completarle senza arricchire il vostro punteggio finale. Se foste amanti dell'high score, avrete invece pane per i vostri denti... La nuova veste grafica fa guadagnare punti al prodotto e lo porta a grandi livelli. In definitiva un acquisto obbligato proposto per soli 800 Microsoft Points!

IN ESCLUSIVA PER: Xbox 360

SITO UFFICIALE

Grafica 82
+ Ottimi effetti di luce
+ Grande originalità compositiva

Giocabilità 82
+ Di sicuro è immediata...
- ... ma forse è troppo semplice!

Sonoro 92
+ Brani semplicemente fantastici!
+ Effetti sopra la media!

Longevità 72
- Pochi livelli
- Si poteva fare sicuramente di più!

GLOBALE 82

Publisher: SCE | Developer: Polyphony | Genere: Guida | Giocatori: 1 - 16

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Scrivere la recensione di una demo? Sì, quando Polyphony Digital decide di stravolgere il mercato!

A cura di:
Andrea "Xravy" Garroni

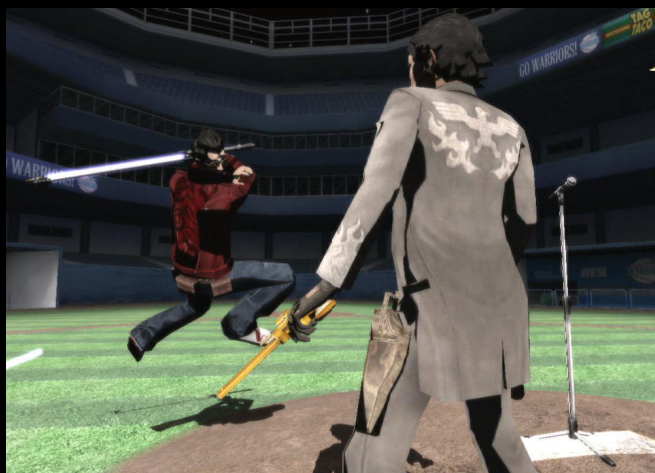
Ci troviamo dinnanzi alla più grande "demo" mai realizzata, ben lontana da quel **Gran Turismo HD** che lasciava un senso di incompiuto nell'animo dei fan di **Kazunori Yamauchi**... La prima menzione spetta alla qualità grafica complessiva, soprattutto per le tanto decantate vetture realizzate da **Polyphony Digital**: 1080p, 60 frame al secondo, anche estremamente stabili. Tutto con modelli delle vetture (quasi settecento) caratterizzati da una qualità mai riscontrata prima d'ora in nessun altro titolo del genere. Vetture curatissime in ogni dettaglio, con fondali strepitosi, realizzati anch'essi con estrema cura. Peccato per il pubblico, poco reattivo ed animato, quasi indegno della qualità complessiva del comparto grafico. Ovviamente il gameplay ricalca da vicino quanto visto nel recente **Gran Turismo HD,** migliorando tuttavia (e per fortuna) l'IA degli avversari, finalmente quasi umani. Sebbene in questo sia ancora acerbo ed inferiore rispetto a **Forza Motorsoport 2**, l'esperienza risulta comunque appagante ed impegnativa. Non c'è dubbio: è costosa come demo. Ma è un succulento piatto per i fan **Sony** che non possono più aspettare l'uscita di **GT5**...

IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

SITO UFFICIALE

Voce	Voto	Note
Grafica	95	+ Vetture quasi identiche a quelle reali! + 1080p e 60 frame al secondo!
Giocabilità	92	+ Impegnativa ma appagante! + Simulazione perfetta!
Sonoro	86	+ Effetti sonori convincenti! + Il rombo dei motori non manca...
Longevità	90	+ Il gioco vi conquisterà... + Una sola parola infinita: online!

GLOBALE **91**

Publisher: Ubisoft | Developer: Grasshopper | Genere: Azione | Giocatori: 1

NO MORE HEROES

Basta eroi per Grasshopper! E' il momento di sguainare la spada del Wiimote contro tutti!

A cura di:
Simone "Cloud" Giorgi

Ogni qualvolta veniamo messi a fronte di titoli fuori dagli schemi i risultati possono essere di vario genere, ma qui in redazione amiamo appoggiare ed elogiare quei prodotti che vogliono spingersi oltre le canoniche strutture che caratterizzano la massa dei videogiochi. **No More Heroes** è uno di questi prodotti, "sfacciato" nel suo folle stile grafico e dannatamente divertente quanto immediato per quel che concerne il gameplay. La storia vi porterà a vestire i panni del carismatico **Travis Touchdown**, ma non voglio svelarvi particolari non rovinare il gusto della sorpresa: sappiate solo che vi ritroverete a dover annientare i membri della **United Assassin Association**. Sterminando tale confederazione avrete diritto al titolo di **Top Killer**, sogno nel cassetto del nostro protagonista. La struttura del titolo **Grasshopper** si concentra sugli scontri corpo a corpo con i nemici e Boss finali, ma è in grado di proporre anche sessioni in cui scorazzare per le strade di **Santa Destroy** alla ricerca di sub-quest in grado di differenziare il gameplay. L'arma in dotazione è una spada: grazie al Wiimote decideremo l'altezza degli affondi (alti, medi o bassi). Sicuramente questo titolo dal forte sapore post-moderno, saprà regalarvi diverse emozioni: un piccolo gioiello da tenere in considerazione soprattutto dagli amanti degli action game, alla ricerca di qualcosa di estremamente cool!

DISPONIBILE ANCHE PER:
Xbox 360, PlayStation 3

SITO UFFICIALE

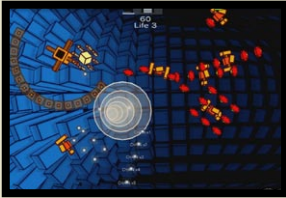
Voce	Voto	Commenti
Grafica	85	+ Stile post-moderno splendido! + Buona nel complesso!
Giocabilità	86	+ Divertenti i combattimenti! + Buona l'idea delle sub-quest!
Sonoro	87	+ Coinvolgente fin dall'inizio... + ... e curato in generale!
Longevità	80	+ Coinvolgente fino alla fine! - ... ma solo per i fan dell'azione pura!

GLOBALE 86

FLASH REVIEW

WWW.EVERYEYE.IT

Publisher: Sony / **Genere:** Sparatutto / **Giocatori:** 1

EVERYDAY SHOOTER

Everyday Shooter è uno sparatutto bidimensionale d'impostazione canonica "*dotato di una precisa sceneggiatura cromatica e musicale*". Le leve analogiche permettono di gestire un piccolo pallino luminoso e al contempo di direzionarne il fuoco. Dedicato a chi ha amato **Rez**, a chi ama il suono pulito di una chitarra e non è ancora affetto dal morbo di una next gen votata all'eliminazione degli elementi fantastici.

VOTO >> >> >> 76

Sparatevi questa musica!

Publisher: Natsume / **Genere:** Sparatutto / **Giocatori:** 1

OMEGA FIVE

Omega Five potrebbe creare una folgorante breccia nei cuori degli hardcore gamer più ostinati ed esperti del genere, come potrebbe passare inosservato ai più, proprio per le sue doti da cabinato anni '90. La stupenda grafica e la giocabilità semplice ed intuitiva lo rendono un prodotto interessante, ma dotato di una scarsa longevità e una grossa pecca sul multiplayer, prevista solo in locale e non su **Live**.

VOTO >> >> >> 7.1

Nostalgia da esplosione

Publisher: Positech / **Genere:** Simulazione / **Giocatori:** 1

DEMOCRACY 2

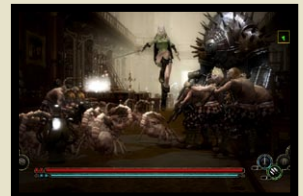
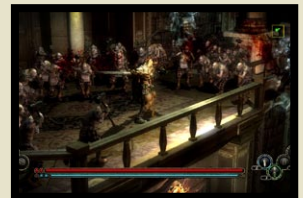
Unico nel suo genere, salvo il primo episodio, Democracy 2 brillerebbe anche se fosse un titolo mediocre e tale non è: profondo, semplice ed insieme complesso, riesce a divertire ed introdurre il giocatore alle "sottigliezze" politiche. Chiunque sia anche solo minimamente appassionato di simulazioni o abbia mai detto "*Eh, se fossi io il capo, vedreste...*" dovrebbe provarlo... senza sé e senza ma!

VOTO >> >> >> 7.4

Politica a portata di click

Publisher: Micorosft / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1

KINGDOM UNDER FIRE: COD

Kingdom Under Fire: Circle of Doom è un prodotto mediocre, incapace di catturare l'attenzione del giocatore per molto tempo. Dopo poche sessioni di gioco ci si rende conto che l'intera esperienza si basa su un gameplay e un comparto tecnico eccessivamente ripetitivi. Solo il multiplayer via live può parzialmente salvare questo titolo. Un vero peccat, perchè le buone idee non mancavano di certo.

VOTO >> >> >> 5.3

Programmatori under fire...

Publisher: SEGA / **Genere:** Sport / **Giocatori:** 1 - 4

MARIO & SONIC AI GIOCHI OLIMPICI

Mario & Sonic Ai Giochi Olimpici dà sicuramente il meglio di sé in questa versione portatile. Le discipline olimpiche sono varie, mediamente divertenti e accompagnate da un sistema di controllo funzionale e intuitivo. I difetti, tuttavia, ci sono eccome. Uno di questi è la longevità del single player, non sufficiente, unita alla bassa profondità delle modalità di gioco. Infine il multiplayer richiede 4 copie del gioco...

VOTO >> >> >> 6.2

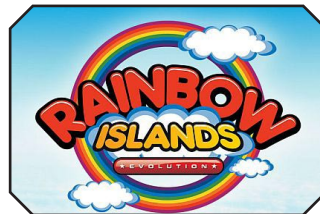
Olimpiadi senza medaglia

Publisher: SCE / **Genere:** Strategia / **Giocatori:** 1 - 2

PIXELJUNK MONSTERS

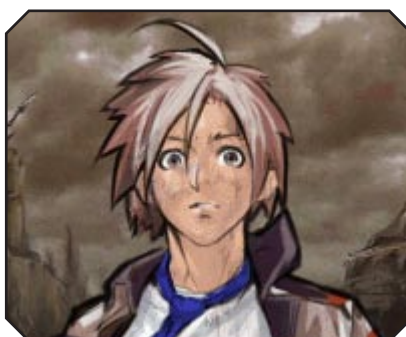
PixelJunk Monsters è un titolo di pregiata fattura, giocabile ed impegnativo, che riesce a far innamorare il videogiocatore. Consigliato a tutti e immancabile per gli amanti degli **RTS**, si rivela un must buy pur nella sua semplicità. La mancanza di ulteriori modalità si farà sentire ma il richiamo della foresta vi porterà a cercare in la strada migliore per portare a termine questo divertentissimo "*tower defense game*".

VOTO >> >> >> 8.0

Uno spasso... strategico!

Publisher: Taito / **Genere:** Platform / **Giocatori:** 1 - 2

RAINBOW ISLANDS EVOLUTION

Dopo vent'anni dalla prima uscita della serie Rainbow Island, la sostanza del gioco rimane pressoché invariata nell'edizione **PSP**: raggiungere l'apice di ogni livello, disseminato di mostri, oggetti e bonus di varia natura, grazie al potere di creare piccoli arcobaleni a su cui arrampicarsi come se fossero scale. L'unica arma di cui disponete saranno proprio questi arcobaleni, con cui potrete intrappolare nemici o eliminarli se si trovano direttamente sulla giusta traiettoria. Dal classico gameplay del lontano '87 possiamo notare alcune differenze, come il "Resonator", un dispositivo meccanico che permette di scagliare un devastante attacco contro qualsiasi nemico nei paraggi. L'interfaccia grafica appare rifatta e dal classico 2D si passa ad un elementare 3D, che mantiene i colori e lo stile delle vecchie edizioni. Le musichette, alla lunga ripetitive, possono farvi indurre ad abbassare il volume della vostra **PSP** dopo la prima mezz'ora di gioco. Consigliato solo ai grandi nostalgici che vogliono ricordare momenti della loro infanzia.

GRAFICA	46	45 GLOBALE
SONORO	41	
GIOCABILITA'	40	
LONGEVITA'	45	

Publisher: Nintendo / **Genere:** Strategia / **Giocatori:** 1 - 4

ADVANCE WARS: DAYS OF RUIN

Con grande piacere per gli appassionati di **Advance Wars**, arriva un nuovo capitolo per **Nintendo DS** intitolato **Days Of Ruin**. La prima cosa che salta all'occhio è il rinnovato comparto grafico. Lo stile colorato dei precedenti capitoli è stato sostituito da tonalità più cupe e adulte. Il mondo che **Will**, protagonista del gioco, troverà è un mondo in rovina, spaccato dalla caduta di un meteorite, ricco d'insidie e assoggettato a forze nemiche davvero potenti. Se dal punto di vista grafico **AW:DoR** ha apportato cospicue modifiche, sotto l'aspetto della giocabilità non sono stati introdotti grandi cambiamenti. Intendiamoci, il prodotto risulta immediato come non mai, ma non vi aspettate clamorose rivoluzioni concettuali. **AW:DoR** dispone di una splendida modalità multigiocatore, sfruttabile sia in locale che in wi-fi. Questa caratteristica, unita alla comunque divertente sessione single player, aumenta la vita media del titolo portandola alle stelle. Un valido successo, adatto soprattutto agli amanti della strategia.

GRAFICA	84	88 GLOBALE
SONORO	75	
GIOCABILITA'	92	
LONGEVITA'	85	

ASUS P750

Smartphone professionale per chi cerca funzionalità e stile

Asus, una società famosa per il proprio impegno nel settore hardware Pc, ultimamente si sta dedicando a dispositivi sempre più votati alla portabilità ed alla praticità di utilizzo. Cosa gradita, sia ad Asus che a noi, è la qualità che contraddistingue i suoi prodotti, sempre solidi, ben realizzati, affidabili e ricchi di tecnologia. Sebbene il mercato celluari sia in una fase di pressocchè immobilismo, in quanto a vere innovazioni, il nuovo Asus P750, smartphone di fascia alta con ottime specifiche tecniche, riesce a mettersi in evidenza grazie ad uno stile professionale, elegante ed hi-tech. Monoscocca, con una qualità di assemblaggio fuori dal comune, spesso soli 17,4 mm, quasi un record per uno smartphone, un ampio schermo da 2,6 pollici, il P750 è un vero gioiello della tecnica, in grado di integrare persino, oltre al Bluetooth, HSDPA, WiFi e sistema di Push Email, un chip SiRF Star III a venti canali per la navigazione satellitare integrata. E tutto quadra grazie all'ottimo Windows Mobile 6, che garantisce una buona stabilità ed un utilizzo quasi identico a quello di un normale Pocket PC. Il prezzo è un pò alto, ma la qualità sotto alla moderna scocca dello smartphone Asus è tanta. Se avete esigenze da business man o se avete paura di perdervi, il P750 farà al caso vostro.

MOBILE NEWS

The Latest News From The World

Android, la meraviglia di Google

L'inizio della rivoluzione per i cellulari?

Open Source. Una coppia di parole che probabilmente evocherà nella mente dei lettori il sistema operativo Linux. Open Source è tutto quel che, a livello di software, viene distribuito (molto spesso gratuitamente) e il cui codice è accessibile ad ogni utente. Una sorta di wiki in ambito software, dove ogni programmatore può realizzare un OS funzionante con caratteristiche peculiari. Su questo concetto ha lavorato l'Open Handset Alliance, un consorzio composto da 34 aziende, guidato da Google con il preciso scopo di realizzare un sistema operativo originale per i cellulari, in grado di sostituire il Symbian, il Windows Mobile e via dicendo. Libertà di utilizzo e semplicità, è questo il concetto alla base del progetto Android. E tra non molto tempo questa semplicità sarà disponibile in tutto il mondo, con la commercializzazione dei primi esemplari (Samsung, Motorola, HTC, LG Electronics), che segnerà la tanto attesa svolta in ambito cellulari. Un colosso, Android, nato per sconfiggere Nokia, con il Symbian, Microsoft, con WM e Apple. Vittoria certa? Forse. Sarà il tempo a dircelo.

TUROK

Tempo di grandi revival questo mese! Iniziamo con il celeberrimo Turok che, in attesa dell'arrivo sulle principali piattaforme, porta il mondo dei dinosauri su piattaforma mobile. Grafica dettagliata e gameplay che ricorda il buon vecchio Contra, per un titolo che non dovrebbe mancare agli amanti dei giochi d'azione e degli sparatutto 2D!

VOTO 89

SEGA RALLY

Il feeling delle corse, della velocità e del cambio rapido? Chi conosce SEGA e ha giocato a **Sega Rally** sa bene di che cosa stiamo parlando. Questo Racing Game tenta di riproporre l'affermato concept con risultati decisamente convincenti, se non altro su piattaforma mobile. Probabilmente parliamo del migliore gioco di guida per telefonino. *Easy Left*!

VOTO 91

METAL GEAR AC!D

Il gioco di spionaggio stealth più amato di sempre sbarca su mobile, in questa rinnovata versione di **Metal Gear AC!D**. Ritroviamo tutti gli aspetti che hanno contraddistinto il particolare sistema a turni, il tutto unito ad una trama intrigante sulla falsariga delle 'grandi' produzioni di **Hideo Kojima**. I fan lo troveranno irresistibile, gli altri semplicemente fantastico!

VOTO 93

TOWNSMEN 5

Curioso strategico per cellulare, questo Townsmen 5 ci mette nei panni di un Barone che ha il compito di gestire il borgo circostante. Ma dimenticate tutti i sani princìpi che avete conosciuto in giochi come **Sim City**: questa volta dovrete essere malvagi e opprimere la popolazione per aumentare la vostra ricchezza, inviando draghi ed eserciti. Strano... ma originale!

VOTO 79

ILLUMINUM

Action RPG d'altri tempi, questo Illuminum ci mette nei panni di un indomito guerriero, capace di usare armi e arti magiche. La trama si snoda attorno al segreto delle Torre omonima al gioco, dentro la quale si celano insidie di ogni tipo. Il gameplay potrebbe apparire ripetitivo ai non amanti del genere, ma il concept funziona a dovere lo stesso.

VOTO 80

GREAT LEGENDS

Great Legends: Vikings è un affettem'em up d'altri tempi, che ricorda i fasti di **Golden Axe** o **Knight of The Round**. La grafica colpisce per l'ottima cura dei personaggi, che vantano anche un solido character design. Ovviamente la giocabilità punta sull'immediatezza dell'azione e sulla frenesia degli scontri: semplice... ma dannatamente efficace!

VOTO 88

GLADIATORES

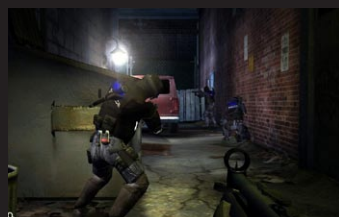
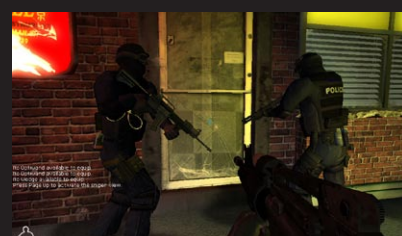
GAME è sponsor del clan Gladiatores

WWW.GLADIATORES.EU

SWAT4: CAMPIONI D'EUROPA!

VITTORIA NEL TORNEO INTERNAZIONALE DI CLAN BASE

Ancora loro! i Gladiatores conquistano un importante trofeo: si tratta dell'**OPEN CUP FALL 2007** di **Clan Base**, a cui hanno partecipato i più valorosi e abili clan della scena internazionale. **Sog**, **dt**, **Mortal** e i finalisti **GUI** non hanno potuto fare nulla per impedire il trionfo dei 'Gladiatori'. Ci sono stati molteplici rallenatementi nello svolgimento della coppa ma nonostante tutto i **GladiatoReS**, dopo aver disputato la fase a gironi e i playoff in modo singolare, sono riusciti a conquistare l'agognato e tanto atteso momento di gloria, portando a casa il primo **Oro** in una coppa internazionale. Il team, composto da **Drummer**, **Hades>Killer**, **Sparrow**, **Mandrake**, **MaxPayne**, **TheGaMe** e **Killer**, ha trascorso molte notti ad elaborare strategie e ad affrontare avversità: ma finalmente il sogno di diventare **CAMPIONI D'EUROPA** è diventato una realtà. Ben fatto!

CAMPIONI D'EUROPA OPEN CUP FALL

ARGENTO PER GLI ESL OPENING CUP

Una medaglia d'argento: si conclude con un secondo posto l'esperienza dei **GladiatoReS** ai recenti **ESL Opening Cup,** dopo un torneo di **Battlefield 2142** affrontato nel modo migliore nonostante problemi di organico. Il Team ha iniziato in modo prepotente vincendo tutti gli scontri. La Finale è stata disputata con i **DVL**, meglio organizzati e numericamente superiori. A conti fatti la squadra ha dimostrato, per l'ennesima volta, di sapersi imporre in campo nazionale superando le avversità. La prossima volta si punta all'Oro!

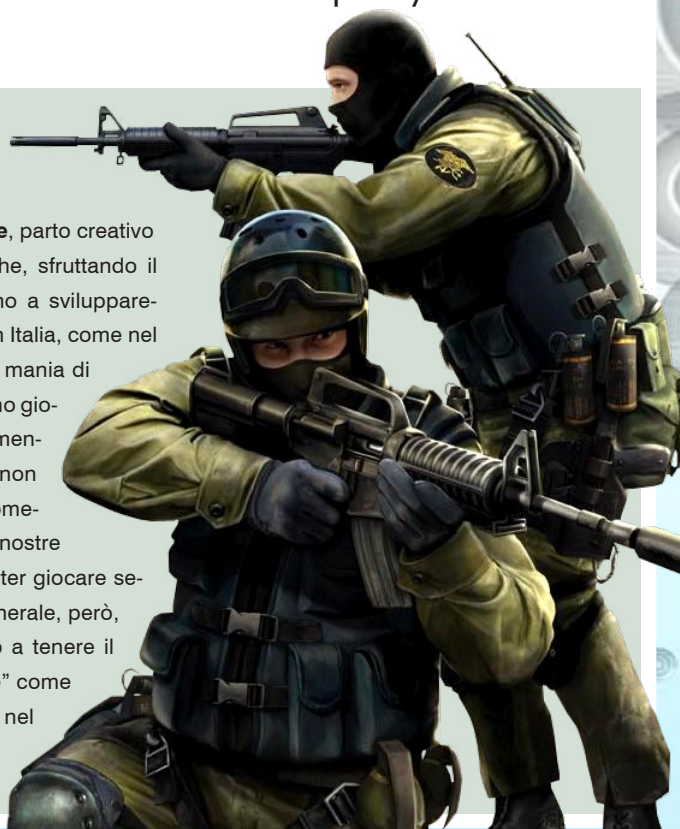
La Finale del torneo disputata contro il team DVL

PRO-GAMING IN ITALIA: LA STORIA

Da **Quake** a **Counter Strike**, l'arrivo del multiplayer online

■ A cura di Davide "Maverick" Bardi

Dopo l'introduzione generale del mese scorso, in questo numero vogliamo approfondire la storia del *progaming* nel nostro paese, che ha sicuramente avuto un avvio travagliato. In Italia si comincia a parlare di netgaming già nella seconda metà degli anni 90, quando l'avvento dei primi modem 56k consentiva agli allora rari utenti di internet di spingersi oltre la dimensione single player, scoprendo una nuova concezione del gaming: il multiplayer online, vero e proprio trampolino di lancio per quello che, dopo anni, diventerà uno sport riconosciuto a livello globale. In questo 'brodo primordiale' è innegabile che un ruolo chiave sia stato giocato dalla serie di **Quake**, famoso sparatutto **ID Software** che, soprattutto con il terzo capitolo (un gioco interamente votato al multiplayer, una rivoluzione per l'epoca), cominciò ad attirare sempre più utenti verso l'online gaming. Verso la fine del XX secolo, a **Quake 3** si aggiunge **Counter-Strike**, parto creativo di due modder americani che, sfruttando il motore di **Half Life**, riescono a sviluppare fuori un capolavoro. Anche in Italia, come nel resto del mondo, scoppia la mania di **Counter-Strike** e tutti vogliono giocarci. Vuoi per colpa della mentalità italiana, che ancora non vede di buon occhio il fenomeno del gaming, vuoi per le nostre connessioni, inadatte per poter giocare seriamente, il nostro livello generale, però, non cresce e non riusciamo a tenere il passo di nazioni più "evolute" come Germania o Svezia. Proprio nel 1999 due giovani appassionati di videogiochi

RUBRICA CURATA DA GIANLUCA "TILT" ESPOSITO E MARCO "ESC" AMBROSI DE MAGISTRIS

e informatica, **Luca Spada** e **Luca Cassia**, creano **NGI**, una società (e una community) che sarà fondamentale per il gaming del Bel Paese. Da prima **NGI** offre servizi base, come server gratuiti FUN per i titoli più apprezzati, ma già nei primi anni del 2000 espande il suo business entrando nel mondo delle connessioni pensate per chi ha la necessità di giocare. Non solo questo però: **NGI** eredita l'organizzazione dell'**Italian Lan Party**, un grande evento LAN che attira giocatori da tutta la penisola e le cui prime edizioni si svolgono a Firenze. Dall'esperienza **ILP**, grazie anche alla nuova partnership con i **WCG** per l'Italia, **NGI** crea l'evento che la consacra come faro del netgaming italiano: la **NGI LAN**, una LAN enorme (per gli standard italiani almeno) che, negli anni, si svolgerà in location speciali, come lo stadio di San Siro o l'autodromo di Monza. Accanto ai tornei aperti a tutti, **NGI** organizza le qualificazioni ai **WCG**, il primo assaggio di un torneo professionale per i giocatori del nostro paese. Dopo anni di risultati deludenti, alcuni nostri player riescono ad emergere e, grazie alla possibilità offerta loro dai **WCG**, portano a casa le prime medaglie, fino ad arrivare, nel 2003, al trionfo di **Nicola "Forrest" Geretti**, che riesce a portare a casa la medaglia d'oro al torneo coreano, laureandosi campione del mondo di **Unreal Tournament 2003**. Purtroppo, però, **Forrest** rimane un caso isolato nel panorama italiano, dove nessuno aveva ancora iniziato a prendere sul serio il fenomeno del gaming e lo stesso **Nicola** non riesce a ripetersi. Nel 2006, a bontà del lavoro svolto, **NGI** riesce a portare in Italia, a Monza, le finali dei **WCG**, per la prima volta sul suolo europeo. Purtroppo l'organizzazione non fu delle migliori e, anche per questo forse, i **WCG 2006** furono l'ultimo sussulto di **NGI** nel netgaming per passare, poi, a dedicarsi solamente al ruolo di ISP. Il mese prossimo vedremo gli sviluppi degli ultimi anni e scopriremo che il progaming vero e proprio è partito anche da noi e, seppur lentamente, si sta ritagliando un ruolo importante.

IL TEAM IMPACT

Tra le realtà più attive in Italia c'è senz'altro il Team Impact che, al di fuori dai propri risultati in ambito nazionale ed europeo, è sempre attento ad interagire con la comunità di sostenitori e lettori. In questi giorni, tramite la nuova collaborazione realizzata con il provider tedesco **Bouncer4You**, il team ha realizzato, oltre alla propria base d'allenamento oltralpe in vista degli imminenti impegni europei, una piattaforma di gioco pubblico per tutti i giocatori di **Call of Duty 4**. l'indirizzo del server e maggiori informazioni sono disponibili sul portale **www.team-impact.eu**

LE CAVERNE PERDUTE DI PITFALL 2

Secondo capolavoro adventure per **David Crane** e **Activision**

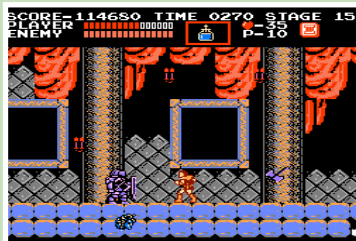
■ A cura di
Leonardo Masciadri

Harry Pitfall torna più in forma che mai in una nuova avventura multiformato. Questa volta il nostro eroe si trova nelle Ande per una triplice missione: ritrovare la scomparsa nipote **Rhonda**, il fido leone **Quickclaw** (che **Harry** tiene in casa come animale domestico!) e cercare di recuperare il mitico diamante **Raj**, una favolosa e mitica pietra ricercata dai più grandi esploratori del mondo. Il luogo si presenta naturalmente impervio e, a differenza del primo **Pitfall!**, le caverne e le zone che andremo a visitare saranno esplorabili sia orizzontalmente che verticalmente. Le due grandi novità di **Pitfall II: Lost Caverns** sono la presenza di checkpoint e la possibilità di nuotare, visto che molti tesori si troveranno sul fondo di laghi sotterranei. Nonostante offrisse delle varianti rispetto al predecessore, **P2LC** non riuscì a riscuotere grande successo, giudicato una sorta di noiosa espansione e nient'altro. Eppure rimane sempre un piacevolissimo titolo da rigustare!

■ A cura di
Riccardo Bertolini

CASTLEVANIA: L'AVVENTO DI DRACULA

Da **Konami**, un platform d'azione che ha cambiato il **NES**!

Questo primo episodio di Castlevania ci offre la possibilità di controllare Simon, un forzuto ragazzone che entra, suo malgrado, in una grande villa: qui, appena varcato l'uscio, ci scontreremo con fantasmi e mostri come pipistrelli, teste volanti, scheletri, strane creature marine, serpenti enormi e moltissime altre creature che affollano i corridori della residenza di **Dracula**. L'Oscuro Signore delle Tenebre ci aspetterà all'ultimo livello, in cui si svolgerà l'immancabile scontro tra bene contro il male. La struttura del gioco è squisitamente platform: usa l'arma, raccogli gli oggetti, salta gli ostacoli... Potrebbe sembrarvi ripetitiva, ma vi assicuro che le numerose ambientazioni e i diversi livelli sono molto diversificati tra loro, rendendo l'azione di gioco coinvolgente fin da subito. Il gioco risale al "lontano" 1986, e dopo ben più di vent'anni è ancora oggi un titolo giocabilissimo e che offre una discreta longevità.

BOOKMARKS

A CURA DI FREEONLINE.IT

FREEONLINE.it

La guida alle risorse gratuite su Internet

Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su: www.freeonline.it

www.gifup.com

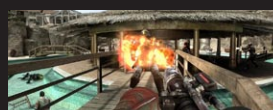
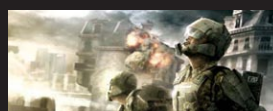
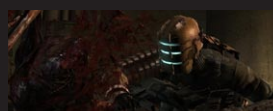
Se non avete un programma di grafica e volete realizzare gif animate o avatar utilizzando immagini prese dal vostro hard disk o da Flickr, Gifup.com può esservi certamente utile. Il servizio permette infatti di creare gif animate selezionando le caratteristiche (size, speed e tag) dell'oggetto che stiamo creando. Semplice da utilizzare.

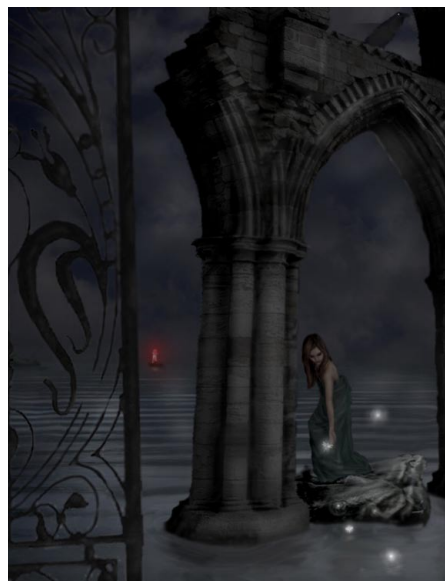
www.negos.it

Negos è un servizio che permette di aprire un negozio online gratuitamente. Basta registrarsi inserendo i propri dati, scegliere il tipo di grafica, inserire gli articoli ed il negozio online è pronto a vendere. E' possibile caricare gli articoli con foto, descrizione, prezzo e dividerli in categorie. Supporta diversi tipi di pagamento. In italiano, da testare.

http://confidenziale.wordpress.com

Rapporto Confidenziale - rivista digitale di cultura cinematografica. Completamente gratuita, licenziata con licenza Creative Commons e distribuita in formato pdf. Rapporto Confidenziale si occupa di cinema, con particolare attenzione a quelle cinematografie e quei film poco conosciuti dal grande pubblico (ma non solo).

I 5 più attesi...

SPAZIO AI LETTORI

PUBBLICA IL TUO TALENTO SU GAME!

DOLLYDOLLY

DEVIL2169

SWAROVSKI88

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco i tre incredibili disegni di questo mese... complimenti!

Vuoi inviare un disegno? CLICCA QUI !!!

Andrea "Xravy" Garroni

LIMEIRO SENKITAN

Otaku, un termine che classifica gli appassionati di tutto quel che è legato ad Anime e Manga giapponesi. Fanatici religiosi, e anche il sottoscritto lo è, appassionati di mecha e soprattutto belle ragazze che fanno sfoggio dei loro fisici grazie al diffuso fenomeno del fan-service. Il termine sta ad indicare tutte quelle inquadrature e quelle situazioni completamente inutili da un punto di vista narrativo, il cui scopo è quello di far felici i fan con mutandine in bella vista (nella migliore e pudica delle ipotesi). Un vero fenomeno, che ogni anno viene puntualmente sfruttato grazie a decine di anime Ecchi, tratti molto spesso da fumetti o videogiochi Hentai ed, ovviamente, smussati di quegli eccessi che non ne consentirebbero la trasmissione. Questo mese parliamo di Limeiro, conosciuto da molti fan anche con il nome di Raimuiro Senkitan, un Anime composto da tredici episodi (e due OAV), ricco di fanservice e azione. La storia è ambientata nel 1904, durante la guerra tra Russia e Giappone, quando il protagonista, Shintaro Umakai, si troverà coinvolto in una battaglia condotta dalla misteriosa nave volante Amanohara (su cui era stato arruolato come insegnante). Sarà allora che incontrerà le eroine della serie, Momen, Sarasa, Rinzu, Kinu e Asa, dotate di un particolare potere che permette loro di evocare cinque Raimu, mecha da combattimento, il cui scopo è quello di sconfiggere il perfido Rasputin. Incredibilmente anche un anime di questo tipo presenta una storia ben fatta, con personaggi ben curati, sia graficamente che psicologicamente. Ad oggi nessun publisher italiano ha acquisito questa serie, trasmessa nel 2003 in Giappone, e, probabilmente, nessuno la porterà mai qui in Europa, dato il mercato di nicchia a cui è riservata questa opera. Certo un pensierino sull'importazione andrebbe fatto!

PUBLISHER ITALIANO: TBA

VOTO: 85 — Ecchi a volontà!

I Simpson - IL FILM

David Silverman porta il mondo dei **Simpson** al cinema. E il DVD non delude!

A cura di Mario Moschera

Finalmente in DVD arriva l'episodio cinematografico della famiglia più gialla d'America. A pochi mesi dall'uscita sullo schermo d'argento, ecco la pellicola dedicata alla benamata famiglia **Simpson**. Richiesta a gran voce da un fandom così trasversale da ricoprire intere generazioni, la pellicola ha fatto capolino con un carico di aspettative che avrebbe scoraggiato franchise anche più coriacei. Eppure, la premiata ditta guidata da **Matt Groening** e **James Brook** non si è scoraggiata. Dapprima lasciando trapelare in rete alcune sequenze appena abbozzate, poi chiudendosi dietro al fantomatico progetto **yellow harvest** (in omaggio al **blue harvest**, nome in codice per **Il Ritorno dello Jedi**), è riuscita a far crescere l'hype per la pellicola. **David Silverman**, regista specializzate in produzioni animate, ha saputo miscelare gli elementi caratteristici del clan **Simpson** con una sceneggiatura scoppiettante e a tratti irresistibile che diverte incondizionatamente. La storia ruota attorno ad uno di soliti disastri di **Homer** che, adottato il porcellino **Spider Pork**, riesce a combinare guai a prova di cinemascope. **Springfield** è inquinata a livelli mostruosi e solo **Lisa** (aiutata dal suo nuovo fidanzatino **Colin**, new entry nel cast) sensibilizza l'opinione pubblica, mentre **Homer** scarica liquami nel laghetto cittadino, causando la messa in quarantena della città e arrivando ad un soffio dalla sua distruzione. Il tutto condito dal sarcasmo della famiglia, strizzando l'occhio a più di un fenomeno di attualità. Non mancano i cameo di personaggi famosi: impagabile il concerto dei **Green Day**, divertente l'apparizione del 'presidente' **Schwarzenegger**. Si tratta di un film che non dispiace e che certamente ha giocato molto sul passaggio del franchise sul grande schermo.
La prova del tempo però lascia qualche dubbio. Certo, è l'ideale per passare una serata spensierata ma non ci si può scrollare di dosso la sensazione che, alla fin fine, si tratti solo di un episodio televisivo extra large. Le gag fanno sorridere ma manca quel guizzo bislacco, quella trovata scoppiettante che tramandi all'eternità la pellicola, al di là dei meriti commerciali. Peccato, perché come atto dovuto ai fan, forse ci sarebbe voluto qualcosa in più di un semplice *Spider Pork*. Punto.

HOT CHIP

IL BRITISH ELECTROPOP CHE HA SCALATO TUTTE LE CLASSIFICHE!

■ A cura di Cristina Rainaldi

Difficile trovare una parola per definirli. Sono cinque e arrivano da Londra, come tante band inglesi, ma la loro impronta si discosta non poco dai soliti gruppi di successo. Sarà perché il loro electropop non è proprio classico, sarà perché riescono a mescolare sonorità tipiche della dance a ritmi punk e hip hop, con risultati al di là delle aspettative. Sono gli **Hot Chip**, band con una storia di otto anni che, soltanto ora, arriva alla ribalta internazionale. Ma il successo di **Made in the Dark**, terzo album 'ufficiale', conferma lo stile di un gruppo che ha sempre ricercato un motivo per distinguersi, tanto nelle esecuzioni in studio che nelle performance live: chi abbia mai assistito ad un loro concerto, infatti, saprà bene che nessuna delle canzoni eseguite assomiglia molto alla controparte originale, sorprendendo sempre il pubblico con arrangiamenti accattivamenti e costantemente nuovi. E' innegabile che la firma con EMI abbia contribuito un paio di anni fa alla diffusione di **The Warning**, il loro secondo album, ma parliamo di un gruppo che la critica ha sempre saputo valutare postivamente: il loro singolo **Over and Over** è stato scelto come miglore brano del 2006, quindi non stupisce la quarta posizione raggiunta dal nuovo album nelle classifiche UK in poche settimane dal lancio. Certo, il loro stile potrebbe non convincere i puristi dello stile, ma la freschezza e la verve dalla band resta innegabile.

'MADE IN THE DARK'

Terzo album del gruppo, il CD contiene alcuni singoli di grande successo, come Ready for the Floor e Shake a Fist

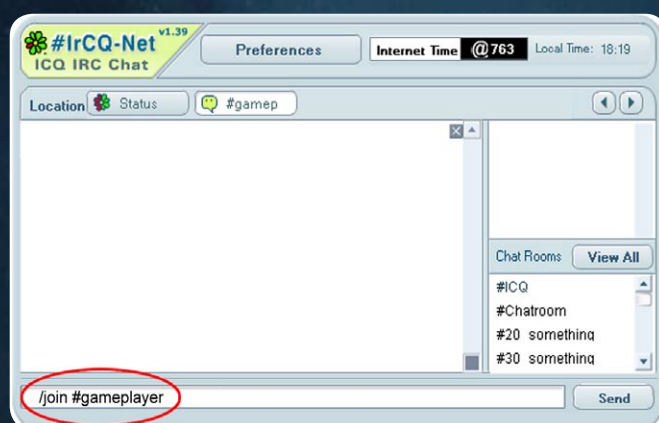
LA CHAT DI GAME

CLICCA QUI PER ENTRARE!

E' SEMPLICE: BASTA UN CLICK!

1. Inserisci un nickname e premi ok!
2. Scrivi (o copia-incolla) il seguente codice come riportato nella figura a destra:

/join #gameplayer

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 360 SITI

PORTALI

www.freeonline.it	www.andromedafree.it	www.risorsegratis.org
www.itcportal.it	www.dituttogratis.com	www.whoopy.it
www.europs3forum.com	www.assolutamentegratis.tk	www.gratisdituttо.it
www.mooseek.com	www.pianeta.com	www.won.it
www.webisland.net	www.gratislandia.net	www.scaricone.it
www.spaziolink.com	www.onlylinks.it	www.areagratis.it
www.freeuniverse.it	www.gratisfree.it	www.ziozoiz.com
www.4yougratis.it	www.fniv.it	www.mrcnetwork.it

GIOCHI E VIDEOGIOCHI

www.farmgames.net	www.madrigaldesign.it/gwmania	www.virtuagames.it
www.squakenet.com	www.madrigaldesign.it/sim_it	www.supergiochi.com
www.friskon.com	www.marcopace.it	www.dndonline.it
www.lostgames.net	www.cheatsolution.net	www.giochini.it
www.playerzone.it	www.soluzionistore.com	www.giochigratisonline.com
www.consoleworld.org	www.dimensionex.net	www.ps3-inf.com
www.ludicomix.it	www.xbox-inf.org	www.g4g.it
http://xbox-361.com	http://console-mania.net	www.livearena.net
www.cyberludus.it	www.tuttocittanapoli.eu	www.theishansoul.com
www.fairplaygames.it	www.trukki.it	www.ictportal.it
http://gamechannel.netsons.org	http://ut3.iscsnipers.net	www.wii-inf.com
www.mandrawoz.net	www.zupperman.com	http://xbox-361.com
http://supergames.altervista.org	www.ogsi.it	http://retrogioco.altervista.org

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 360 SITI

www.frogstub.com	www.filpiweb.com	http://cod4mw.forumfree.net
www.nrulez.it	www.media-click.it	www.consoleplanetworld.it
www.flashpcgames.com	http://insidemk.altervista.org	http://tekkenjuggler.altervista.org
www.ps3ita.com	www.rainstars.net	www.wiimania.net
www.project-console.com	http://coresports.pro-server.net	http://xoomer.alice.it/bonacina
www.beppeleso.net	www.ps2-cartoons.it	www.gnupidi.it
www.scratchmusic.it	http://finallevel.altervista.org	http://gabriballets.altervista.org
http://age.altervista.org	www.tdu-italia.com	www.pspartansoldiers.altervista.org
http://gamebreak.altervista.org	http://xboxlivesport.135.it/	http://www.game-play.it
www.timetofrag.com	www.morino.eu	www.generationgames.org
www.teamnf.net	www.webalice.it/febraro/Home/giochi.htm	http://psw.netsons.org
http://tuttopes.net	www.maxconsole-ita.org	http://ilbodoz.altervista.org
www.mgita.altervista.org	http://regame.altervista.org	www.nofearita.com
www.pesmaniaclan.com	www.360lifestyle.org	www.drogbaster.it
http://pesinside.altervista.org	http://artikgames.altervista.org	http://assassinscreed.altervista.org
http://360yasai.blogspot.com	www.webalice.it/macduce	http://dreamarena.netsons.org
www.extremelite.net	http://playstationw.blogspot.com	www.mystics.it
www.fifaitalia.net	www.interattive.net	www.consolelandia.com
www.consoleworld.it	http://consolenintendo.it	http://slowbox360.it.gg
www.sekmet.eu	www.ipkclan.it	www.fragtime.it
http://tuttoragazziita.altervista.org	http://peppej92.altervista.org	www.forzespeciali-ita.com
www.thesit.eu	www.temipsp.co.nr	www.conflict.altervista.org
http://japgalaxy.altervista.org	http://28rgtpavia.forumattivo.com	http://player.yssimo.com
www.enigmanet.it	www.frestland.netsons.org	http://nfsboyz.forumfree.net

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 360 SITI

http://darksoldiersclan.forumfree.net	www.giochidelweb.it	http://trucchicodici.blogspot.com
http://tuttoragazziita.altervista.org	ww.free2play.it	http://raz3r.wordpress.com
http://consolemanga.hostedwith.us	www.nextgenita.altervista.org	www.consolerepublic.135.it
www.xyba.it	www.gamescollection.it	http://gamespc.weebly.com
http://wii-blogger.blogspot.com	www.console-tribe.it	http://nextgenconsole.ning.com
www.blacklionitalia.it		

COMMUNITY, BLOG E ALTRO

http://ps3gaming.forumfree.net	www.gladiatores.eu	www.edoluz.it
www.sottomondo.org	www.team-impact.eu	www.formiaformia.it
www.pozzyland.net	www.gtasuper.altervista.org	www.egregiosempiterno.com
www.dugamers.com	http://spaziare.wordpress.com	www.shopping-garantito.it
http://shurenworld.blogspot.com	http://clannowar.forumup.it	http://dragonballforever.forumcommunity.net
http://rikyil.altervista.org	www.drfree.it	http://blog.libero.it/GamesZone/view.php
www.gorrasi.it	www.progamersita.com	http://projectconsole.altervista.org
www.mastermiky.it	http://xoomer.alice.it/danixworld	http://playnet.forumfree.net
http://digilander.libero.it/punto_gianluca	http://detectiveinvestigator.forumfree.net	http://stexe.altervista.org
http://xboxliveclan.forumfree.net	www.neathonpc.135.it	www.citynewsonline.org
http://somethingwickedvault.splinder.com	www.ziobill.it	http://otaku6.blogspot.com
http://mifune.altervista.org	http://xoomer.alice.it/drogbaster	www.cerix.it
www.ioenoi.it	http://cico83.altervista.org	www.gulligulli.altervista.org
www.lucanineuropa.eu	www.scandriglia.net	www.beepworld.it
www.icesoldiers.it	www.salentovip.it	http://sanpei.forumup.it
www.gameworldleague.com/nikeddy	www.tecnoman.altervista.org	www.iltempomatto.blogspot.com
http://psykoweb.weebly.com	www.automodellirc.altervista.org	http://italyclan.forumfree.net

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 360 SITI

www.gercommunity.it	www.maddenitalianleague.eu	http://agraria.altervista.org
www.svk.it	htttp://lav.cpa-site.com	www.ingegnericonlepalle.com
http://nuke.westkiss.com	http://mahat.altervista.org/moreword.html	www.handofnorth.it
http://princewalter360.spaces.live.com	www.gokux-community.org	http://colombo-bt.org
http://electropage.spaces.live.com	http://web.mac.com/fabiocapogna	www.fantasystudios.altervista.org
www.nanduzzo.altervista.org	http://nigerpunk.altervista.org	http://freedomtech.netsons.org
http://blog.myhtml.it	www.digitallotto.it	www.mircoferrari.it
http://nuke.disabileforum.eu	http://ivan-jr.blogspot.com	http://free.siportal.it/alfredo.web
www.aleval.net	http://rpgnooukoku.altervista.org	www.hattrickshornets.it
http://www.freewebs.com/gamestationrich	www.inrock.info	www.vivigiarre.it
http://www.carrassi-giocattoli.com	www.imolaclub.altervista.org	http://youwin.altervista.org
http://robi13891.spaces.live.com	www.printandplay.it	http://a1giorgio.blogspot.com
http://gamebreak.altervista.org	www.enopc.blogspot.com	http://serpedragone.splinder.com
www.stefanovantini.com	http://www.beepworld.it/members/lunionefalaforza	www.moviegames.it
http://imperivm.altervista.org	www.hardesoft-shop.com	http://buscialacroce.blog.tiscali.it
http://www.guarazone.net	http://lukevi.altervista.org	http://www.crazystorebay.com
http://mimmoegiulia.freeforumzone.leonardo.it	www.evolutionprice.com	http://www.magillanet.altervista.org
http://netteller.blogspot.com/	http://smackdownpsx.altervista.org	http://siligiosblog.spaces.live.com
www.kratckoo.com/dblog	www.tbhreloaded.it	www.infiniterpgworld.com
http://mikyplivespace.spaces.live.com	www.danyelle.it	http://xoomer.alice.it/picbern
www.intimomania.name	www.communityitalia.com	http://wondergirl1986.spaces.live.com
http://leviathans.wordpress.com	http://www.x-modding.eu/default.aspx	http://tribe.myhtml.it
http://mikyplivespace.spaces.live.com	www.vincenzofidelli.com	http://gigabit.125mb.com
www.techforum.it	http://donisroom.spaces.live.com	www.webalice.it/evangelion87d

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 360 SITI

http://leviathans.wordpress.com	www.giadagiocattoli.it/negozio	http://tribe.myhtml.it
http://faoma.altervista.org/pg008.html	www.vincenzofidelli.com	http://gigabit.125mb.com
http://neisoft.splinder.com	http://mikyyy.altervista.org	http://lafondazione.blogspot.com
www.stampaclandestina.com	www.giadagiocattoli.it/negozio	http://fintapalla.blogspot.com
http://blog.libero.it/Musashi	http://lucamazzei.blogspot.com	www.escursionisulcis.it
http://old-schoolofgames.forumfree.net	http://91minuto.forumfree.net	www.myspace.com/turboalessandro
http://gigabite.batcave.net	http://nuke.reggiostyle.it	http://neorockyii.altervista.org
http://insaneproject.altervista.org	http://lamaniglia.altervista.org	http://digilander.libero.it/g.rondello
http://electropage.myblog.it	www.drym69.com	http://blogianluca.blogspot.com
http://shuffledspace.spaces.live.com	www.cliccagratis.net	http://open4blog.blogspot.com
http://stracciafabrizio.altervista.org	www.gmparticoli.blogspot.com	http://animesociety.forumcommunity.net
http://lambdamupi.blogspot.com	http://francesca.forumer.it	http://blackviolet.forumo.biz/portal.htm
http://welcometoyournightmare.spaces.live.com	http://xoomer.alice.it/heartlove	http://cosmoscasorate.altervista.org
www.solarinvasion.com	www.golfogaeta.com	http://pia2.it.gg
www.mariodeprisco.it.gg	http://branzi2000.spaces.live.com	http://giurisprudenza.netsons.org
http://anthony-sk8.spaces.live.com	www.riparipa.altervista.org	http://fonda.altervista.org
http://alessandro.forumup.it	http://basileus.altervista.org	http://hollowbreaker.freeweb7.com
http://hamachiclan.forumitalian.com	http://itcvolta.altervista.org	http://simonellidamiano.blogspot.com
www.googlas.it	www.cammela.altervista.org	www.qbi.it
www.romapress.it	www.schoolarena.org	http://ut3.iscsnipers.net
http://digilander.libero.it/metson07	www.tancredionline.com/2moons	www.bazarissimo.com
www.trovatutto.helloweb.eu	www.netmachine.info	www.ciakland.altervista.org
www.virtuasport.it	www.tnsclan.com	www.speedball2italia.com
http://nuke.superpino.com	www.pompeiluca.it	http://nunzionastasi.de.tl

GAME
La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
EMAIL: redazione@gameplayer.it
SITO INTERNET: www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso

HANNO COLLABORATO: Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Emanuele Bianchi, Elisa Tubani, Cristina Rainaldi, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Emiliano Grossi, Nada Shahin, Mario Moschera, Simone De Marzo

EDIZIONI PLAYER
SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio, 17 / 19
00040 Rocca di Papa (RM)

REDAZIONE: Via della Fortezza, 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel 06 / 94.97.202
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it
Tel 06 / 94.97.202

PROGETTO GRAFICO: *STUDIO FILIPPO D'OTTAVI*
www.dottavifilippo.com

SI RINGRAZIA: ***Microsoft*** (Raffaele Gomiero), ***Ubisoft*** (Stefano Celentano), ***Take 2 Interactive*** (Marco Giannatiempo), ***Activision Italia*** (Francesca Carotti), ***Leader*** (Stefano Petrullo), ***Sony*** (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), ***Electronic Arts*** (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), ***Halifax*** (William Capriata), ***Nintendo*** (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), ***Nokia*** (Mauro Monti), ***Everyeye*** (Domenico Panebianco), ***Atomic Europe***, ***Upper Deck*** (Massimo Nicora), ***Hasbro Italia***, ***Vivendi*** (Alessandro Murè), ***Atari Italia*** (Rosaria Fusco), ***DDE*** (Giovanna Cosentino), ***Koch Media*** (Tania Rossi)